

POUR LES ENFANTS
DE 3 A 7 ANS

SEGA



<672-2604-09>

GUIDE A L'USAGE DES PARENTS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

4. Préface à l'usage des parents
5. Mise en route
8. Comment diriger l'action
10. Dans la caverne du Roi Lion
13. Au soleil sur le Rocher du Lion
17. Au point d'eau
20. Au plus profond de la jungle
24. Animation des aventures dans la jungle
27. Vos propres aventures sur le Rocher du Lion!
29. Localisateur d'écran
32. Pour profiter au maximum de votre Logistoir

PRÉFACE À L'USAGE DES PARENTS

Les Aventures du Roi Lion accueillent votre enfant dans la jungle de ses personnages préférés. Mufasa, Sarabi, Simba, Nala et toutes les autres créatures : ses amis familiers l'invitent à partager leurs aventures en explorant le domaine du Roi Lion.

Au fil des pages de ce Logistoire, votre enfant aura l'occasion de jouer à plusieurs jeux qui l'aideront à comprendre l'alphabet et les chiffres, à compter et à se familiariser avec la musique. Il aura aussi la possibilité de développer ses talents d'observation et de concentration en se dirigeant dans des labyrinthes et en assemblant différents puzzles.

En choisissant une des aventures divertissantes et passionnantes qui lui sont offertes, votre enfant pourra s'exercer à mettre en pratique ce qu'il a appris pour gagner une plus grande confiance dans ses nouveaux talents et développer une meilleure coordination des mains et des yeux. En outre, tous les exercices intégrés dans *Les Aventures du Roi Lion* ont été conçus pour une consolidation positive en donnant à votre enfant de nombreuses possibilités de maîtriser chaque activité. L'aptitude et l'assurance que votre enfant va développer vont susciter sa curiosité et un réel désir d'apprendre.

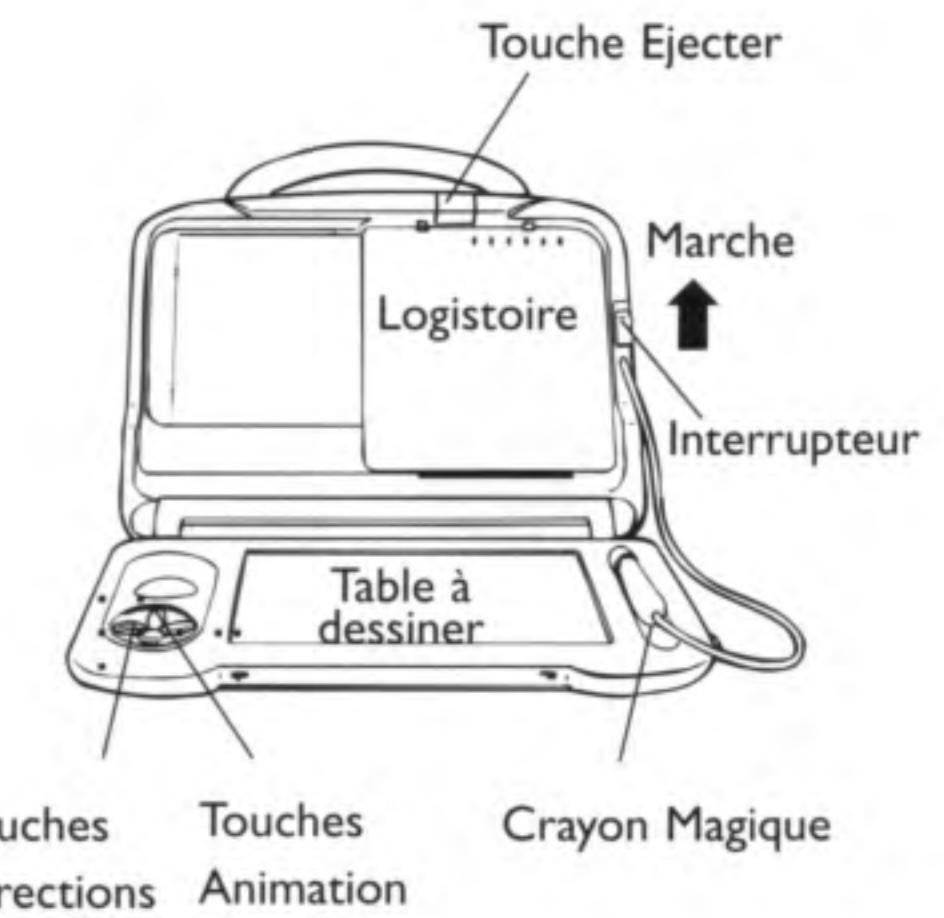
Les Aventures du Roi Lion donneront à votre enfant la possibilité de participer aux activités du monde magique du Roi Lion et d'apprendre tout en s'amusant.

MISE EN ROUTE

1. Installez le système SEGA PICO, branchez l'adaptateur secteur ainsi que les connecteurs audio et vidéo selon les instructions figurant dans le manuel de l'utilisateur.
2. Introduisez le Logistoir SEGA PICO dans le logement pour cartouche. Le livre Logistoir devra être fermé au moment de l'introduction dans l'appareil. Une fois que la languette à la base du livre a été insérée, poussez doucement la cartouche pour qu'elle s'enclenche dans son logement.



3. Mettez le système SEGA PICO en marche, en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve juste à droite du Logistoir mais seulement une fois que la cartouche est bien en place.
4. Après le titre et une courte animation, le système vous emmène dans *Les Aventures du Roi Lion*. En
5. Pour terminer une activité, tournez tout simplement la page.
6. Lorsque vous aurez fini de jouer, fermez le livre du Logistoir et éteignez le système SEGA PICO. Appuyez ensuite sur la Touche Ejecter juste au-dessus du Logistoir et retirez la cartouche.



COMMENT DIRIGER L'ACTION

Une fois que le système SEGA PICO a été configuré et que le Logistoire a été inséré, faites glisser l'interrupteur en position ON (marche). Au bout de quelques instants, l'introduction apparaît. Pour se lancer dans de nouvelles aventures, votre enfant doit accéder à la page suivante du Logistoire où le Crayon Magique lui permettra de rejoindre le Roi Lion et ses amis.



A travers le Logistoire, votre enfant pourra appuyer le Crayon Magique sur la Table à dessiner pour animer certains personnages. Une seconde ou troisième pression sur le Crayon Magique change parfois l'animation.

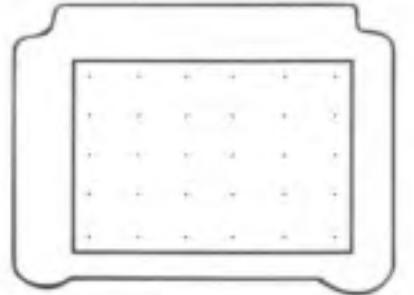


Appuyez le Crayon Magique sur un des « cercles de vie » (représentés par des soleils) sur la page du Logistoire ou sur la Table à dessiner pour changer de décor et démarrer une nouvelle activité. Pour mettre fin à une activité (quelconque), il suffit d'appuyer le crayon magique à tout endroit sur le Logistoire et de tourner tout simplement la page.

Au début de chaque activité, une icône indique la commande que votre enfant peut utiliser : Crayon Magique/Table à dessiner, Touches Directions et Touche Animation. Lorsque plusieurs icônes sont affichées, votre enfant peut utiliser toutes les commandes correspondantes.

Lorsque l'icône de Crayon Magique/Table à dessiner est affichée, votre enfant peut déplacer le Crayon Magique sur la Table à dessiner pour guider son personnage à travers l'écran. Dans certains jeux, l'icône Touches Directions indique que votre enfant peut déplacer son personnage au moyen des Touches Directions. Dans d'autres, les Touches Directions fournissent de l'aide sur la marche à suivre. En appuyant sur la Touche Animation rouge, votre enfant peut également obtenir de l'aide dans certains jeux, alors que dans d'autre, cette touche permet de faire courir les personnages plus vite ou de leur faire franchir des obstacles.

Sur les pages créatives à la fin du Logistoire, le Crayon Magique permet aux enfants de dessiner et d'animer leurs propres aventures. Lorsque votre enfant atteindra les deux dernières pages du Logistoire, il pourra appuyer le Crayon magique sur l'une des deux et laisser libre cours à son imagination !



DANS LA CAVERNE DU ROI LION



Bienvenue dans la jungle ! Pour animer les caractères et démarrer les activités, il suffit de cliquer le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner. En cliquant une ou deux fois sur le Roi Mufasa, la Reine Sarabi ou sur Zazu le calao, votre enfant prend la direction du jeu. En cliquant le Crayon Magique sur un des deux soleils une ou deux fois, il accède à de nouvelles aventures.

DEVELOPPEMENT DES APTITUDES

Lisez le livre *Le Roi Lion* ou regardez la cassette vidéo avec votre enfant, puis aidez-le à localiser l'Afrique sur une carte ou sur une mappemonde. Parlez-lui des animaux qui vivent dans les plaines.

Un bon moyen d'enrichir les connaissances de votre enfant sur les animaux est de jouer à un jeu au cours duquel vous citez le nom d'un animal que vous connaissez tous deux et parlez de son habitat.

Jouez à chanter à votre enfant deux notes musicales qu'il doit répéter. Lorsqu'il y parvient et se sent sûr de lui, ajoutez d'autres notes. Faites preuve d'imagination dans les octaves et le rythme. Vous pouvez également utiliser des verres contenant chacun un volume d'eau différent. Tapez sur le bord du verre avec une petite cuillère et demandez à votre enfant de vous imiter.



ECRANS D'ACTIVITÉS

En déplaçant le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner, positionnez le curseur en forme d'empreinte sur le premier soleil. Cliquez ensuite sur le Crayon Magique pour rejoindre Zazu dans une visite guidée des plaines d'Afrique. Utilisez les Touches Directions pour déplacer Zazu dans le décor et au-dessus des animaux. Les Touches Haut et Bas lui permettent de voler plus haut ou plus bas. Les animaux réagissent si Zazu les touche. La Touche Droite le fait voler plus vite. Mais attention ! Prenez garde aux rochers ! Pour revenir à la Caverne, effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique.



ECRANS D'ACTIVITÉS

Dans la Caverne, déplacez le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner et appuyez sur le dernier soleil. Vous pouvez ensuite commencer une partie de notes musicales avec Simba dans différents décors. En sautant d'un objet à l'autre, le criquet joue différentes notes. Ecoutez et regardez attentivement ! Une fois qu'il s'est enfui, aidez Simba à reproduire les notes du criquet en utilisant le Crayon magique sur la Table à dessiner pour toucher les mêmes objets que le criquet, dans le même ordre. Pour revenir à la Caverne, effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique.

Tournez la page du Logistoire pour rendre visite aux familles de lions sur le Rocher du Lion

AU SOLEIL SUR LE ROCHER DU LION



En accédant à la deuxième double page, votre enfant rejoint la Reine Sarabi, Sarafina, Simba et Nala qui se dorent au soleil sur le Rocher du Lion. Effleurez les lionnes avec le Crayon Magique sur le Logistoire pour animer la scène. Pour augmenter l'action, effleurez une lionne plusieurs fois avec le Crayon Magique !



DEVELOPPEMENT DES APTITUDES

Avec un crayon et du papier, montrez à votre enfant comment tracer un labyrinthe. En commençant au point de départ, demandez-lui de trouver la sortie. Inversez ensuite les rôles : à votre enfant de tracer le labyrinthe et à vous de trouver la sortie.

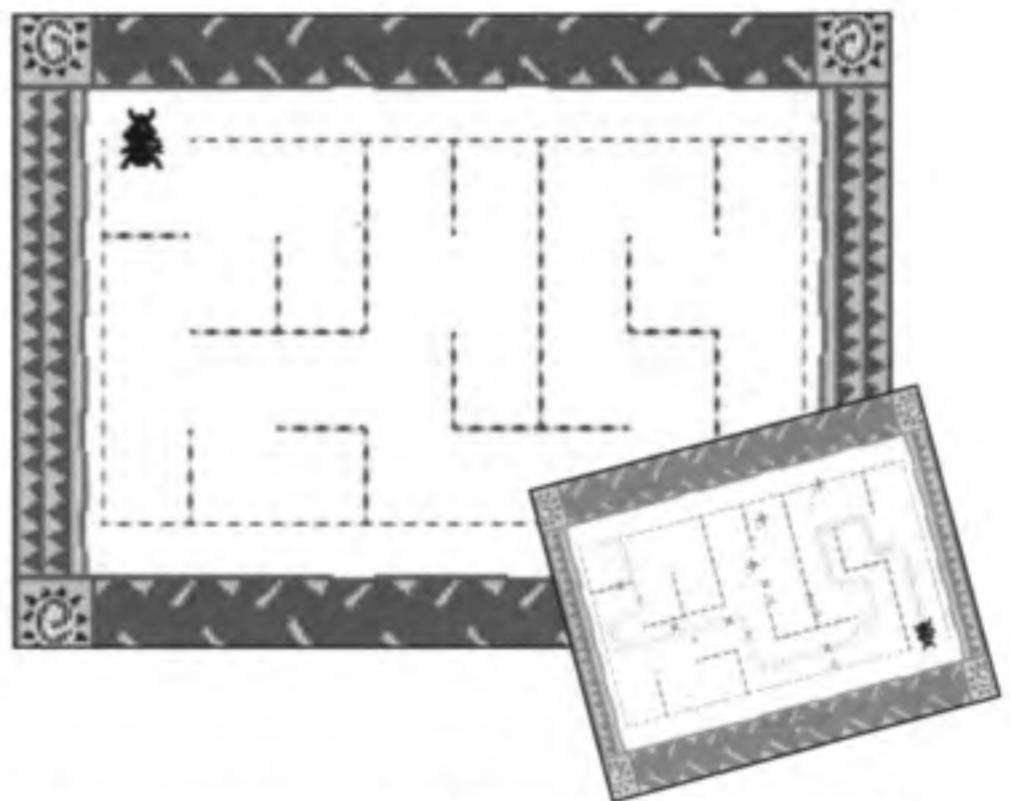
Chantez la chanson ABC avec votre enfant en jouant à l'alphabet codé.

Demandez à votre enfant de citer un nom (celui d'une personne ou d'un endroit) commençant par chacune des lettres de l'alphabet.

Prenez une page d'album à colorier ou une image d'un magazine et divisez l'image en carrés. Découpez les carrés et mélangez-les, puis demandez à votre enfant de recréer l'image.

ECRANS D'ACTIVITÉS

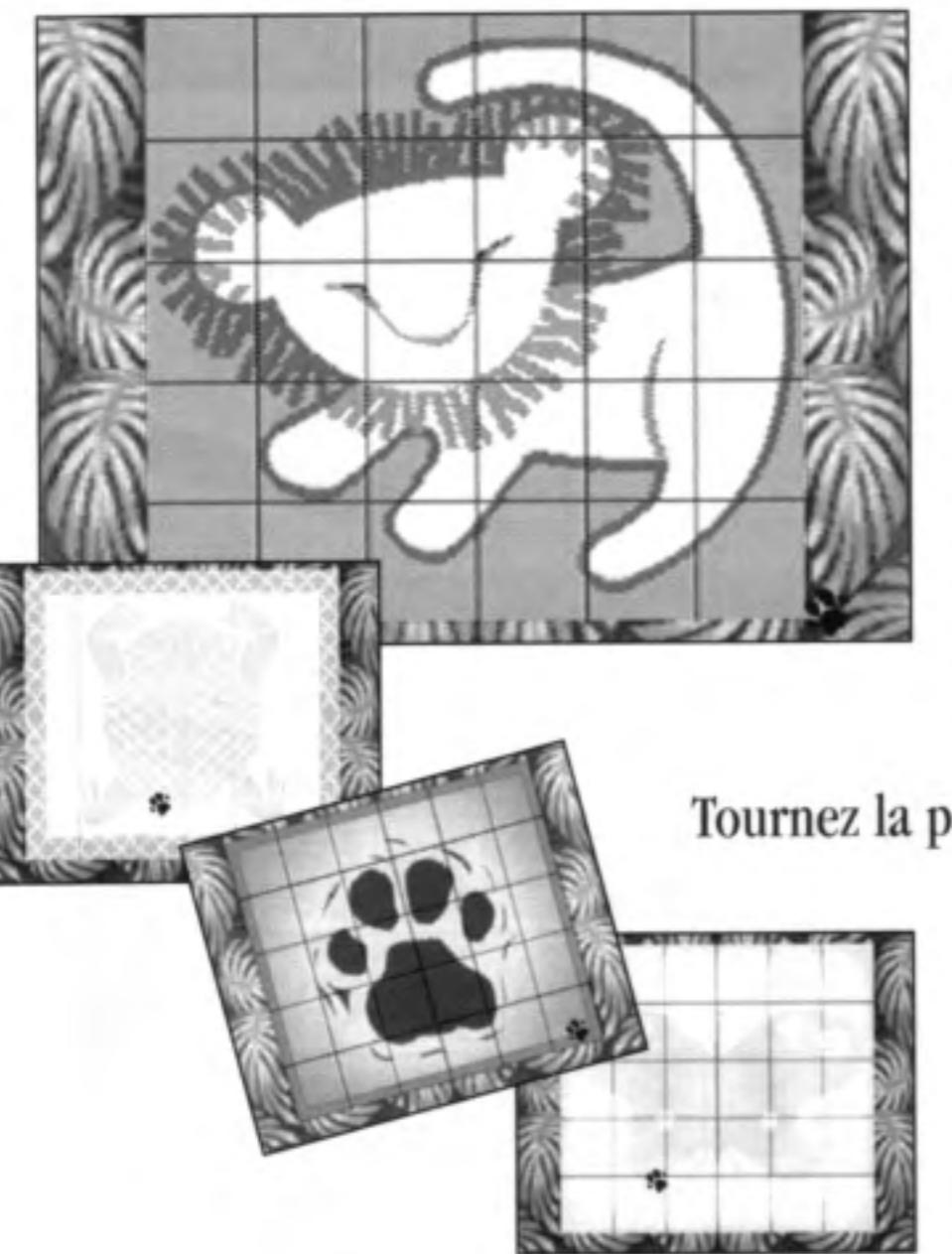
Effleurez le premier soleil avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner pour explorer le labyrinthe. Utilisez les Touches Directions pour faire sortir l'insecte du labyrinthe. Appuyez sur la Touche Animation pour afficher la trajectoire à suivre. Lorsque l'insecte atteint la sortie, un nouveau labyrinthe apparaît. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir sur le Rocher du Lion



ECRANS D'ACTIVITÉS

Effleurez le soleil central avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou la Table à dessiner pour jouer au puzzle alphabétique/graphique. Le but du jeu est de suivre l'ordre alphabétique des lettres pour révéler une image cachée. Utilisez les Touches Directions pour guider le criquet sur chaque lettre de l'alphabet, en commençant par le «A». Lorsqu'une lettre correcte est touchée, le criquet avance et un morceau du puzzle se découvre. Pour obtenir de l'aide, appuyez sur la Touche Animation. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir sur le Rocher du Lion





ECRANS D'ACTIVITÉS

Effleurez le dernier soleil avec le crayon magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner pour résoudre le puzzle de l'image codée. Utilisez les Touches Directions pour voir l'image finalisée. En utilisant le Crayon Magique sur la Table à dessiner, effleurez un carré et repositionnez-le en touchant un autre carré. Appuyez sur la Touche Animation pour permutez deux carrés. Appuyez constamment sur la Touche Animation pour terminer le puzzle. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir sur Pride Rock.

Tournez la page du Logistoire pour vous rendre au point d'eau.

AU POINT D'EAU



En accédant à la troisième double page du Logistoire, votre enfant se joint aux ébats des lionceaux près du point d'eau. En touchant Simba et Nala avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner, votre enfant peut animer la scène et regarder les lionceaux jouer.

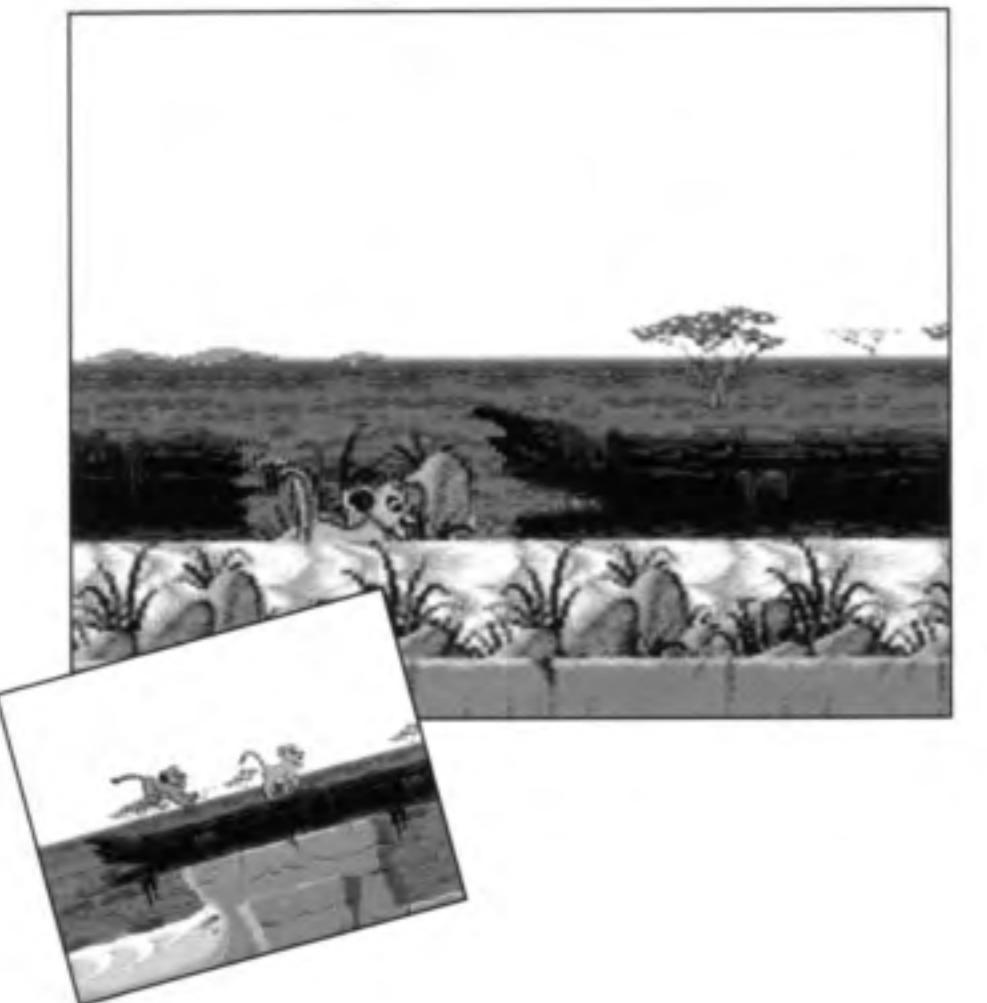


DEVELOPPEMENT DES APTITUDES

Demandez à votre enfant de citer son animal préféré. Recherchez des livres et des documents de référence pour satisfaire son intérêt. Dessinez des images, lisez des histoires ou des poèmes sur les animaux dans un livre pour enfants.

ECRANS D'ACTIVITÉS

Certaines parties des activités, parfois toute une activité, demandent à votre enfant de réfléchir à la façon dont les pièces sont assemblées pour former un tout. Les puzzles, les jeux de mots et la recherche des éléments manquants aident votre enfant à apprendre à résoudre les problèmes. Utilisez des puzzles adaptés à son âge pour l'aider à développer ses aptitudes. Aidez votre enfant à terminer les puzzles



ECRANS D'ACTIVITÉS

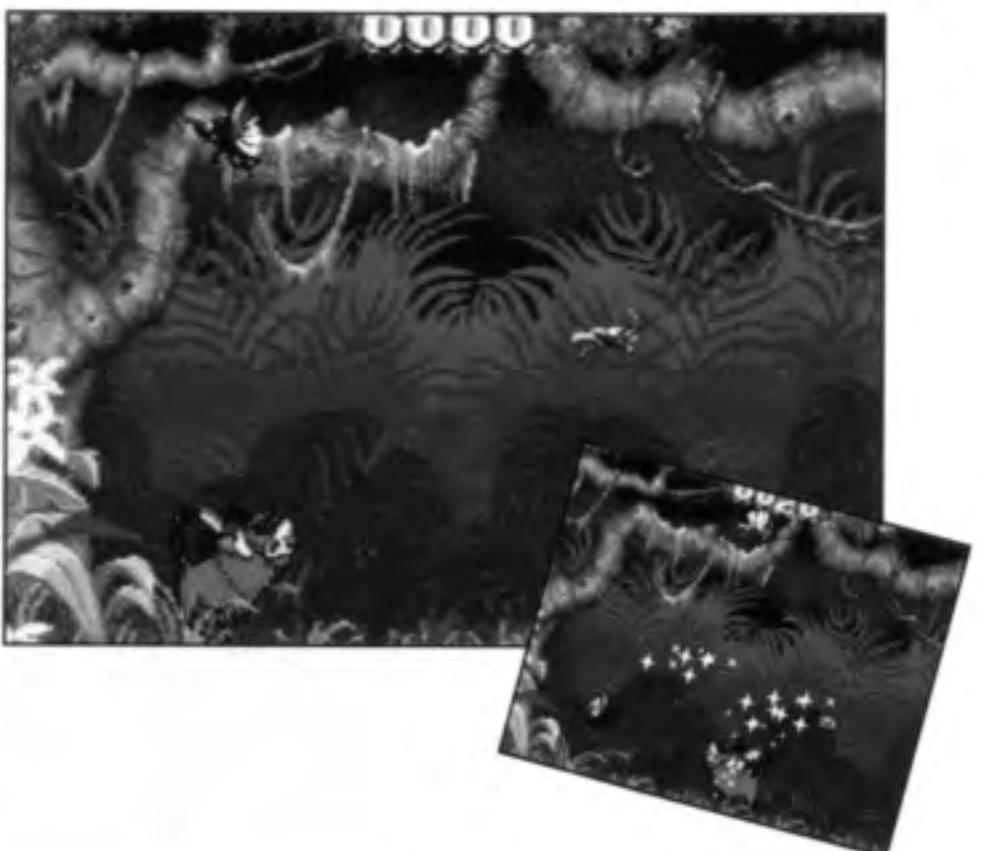
Effleurez le premier soleil avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner et aidez Simba à se mesurer à Nala. Utilisez les Touches Directions pour faire courir Simba plus vite. Utilisez la Touche Animation pour lui faire franchir des obstacles. Prenez garde aux chutes de pierres ! Si Simba ne les franchit pas à temps, ils lui feront faire marche arrière. Lorsque Simba et Nala atteignent leur but, une nouvelle scène apparaît. Effleurez le Logistoire au Crayon Magique pour revenir au point d'eau.

ECRANS D'ACTIVITÉS

Effleurez le soleil central avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner pour aider Pumbaa le phacochère à gagner son dîner. Utilisez les Touches Directions gauche et droite pour déplacer Pumbaa vers l'avant et l'arrière afin d'attraper les insectes en vol. Les chiffres au sommet de l'écran indiquent combien d'insectes Pumbaa a dévoré. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir au point d'eau.

ECRANS D'ACTIVITÉS

Effleurez le dernier soleil avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner pour faire le puzzle de la silhouette. Pour jouer à ce jeu, utilisez la Crayon Magique sur la Table à dessiner pour sélectionner une pièce du puzzle et la placer sur la silhouette de l'animal. Une fois que toutes les pièces sont en position correcte, l'animal s'anime et un nouveau puzzle apparaît. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir au point d'eau.

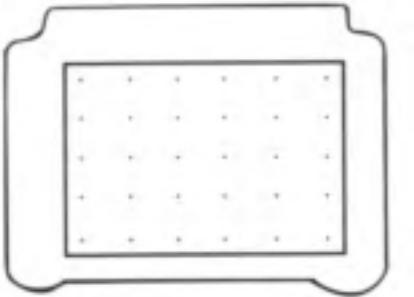


Puis tournez la page suivante pour vous lancer dans l'exploration en plein coeur de la jungle.

AU PLUS PROFOND DE LA JUNGLE



Au plus profond de la jungle, Simba et ses amis Pumbaa et Timon ont bien envie de s'amuser, en recherchant par la même occasion leur dîner ! Effleurez une fois, deux fois et même trois fois les trois amis avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou la Table à dessiner pour observer ce qu'ils font.



DEVELOPPEMENT DES APTITUDES

Numérotez neuf gobelets en plastique ou en papier de 1 à 9. Rassemblez au moins 45 petits objets, comme des noix, des glands ou des petits cailloux. Demandez à votre enfant de mettre la bonne quantité dans chaque gobelet. En commençant par le premier gobelet, indiquez à votre enfant qu'il va y en avoir plus. En arrivant au neuvième gobelet, indiquez-lui qu'il va y en avoir moins jusqu'à ce que vous reveniez à 1.

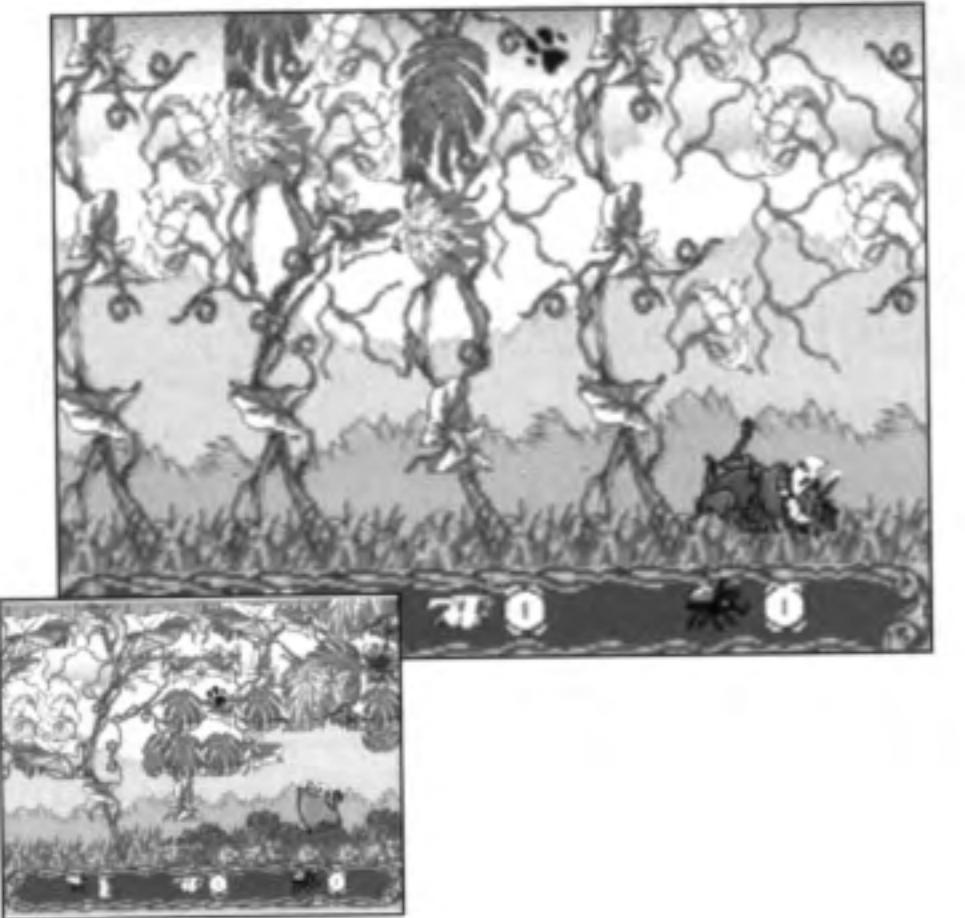
Demandez à votre enfant de choisir avec soins les insectes que Pumbaa va dévorer. Développez son aptitude de résolution de problème et sa coordination des yeux et des mains en déplaçant Pumbaa de façon à ce qu'il ne puisse manger que les insectes choisis.

Toute une variété de jeux de dominos sont disponibles dans les magasins de jouets. Choisissez-en un dans lequel votre enfant devra faire appel à ses aptitudes pour compter, marier les couleurs, les formes et les chiffres en jouant.



ECRANS D'ACTIVITÉ

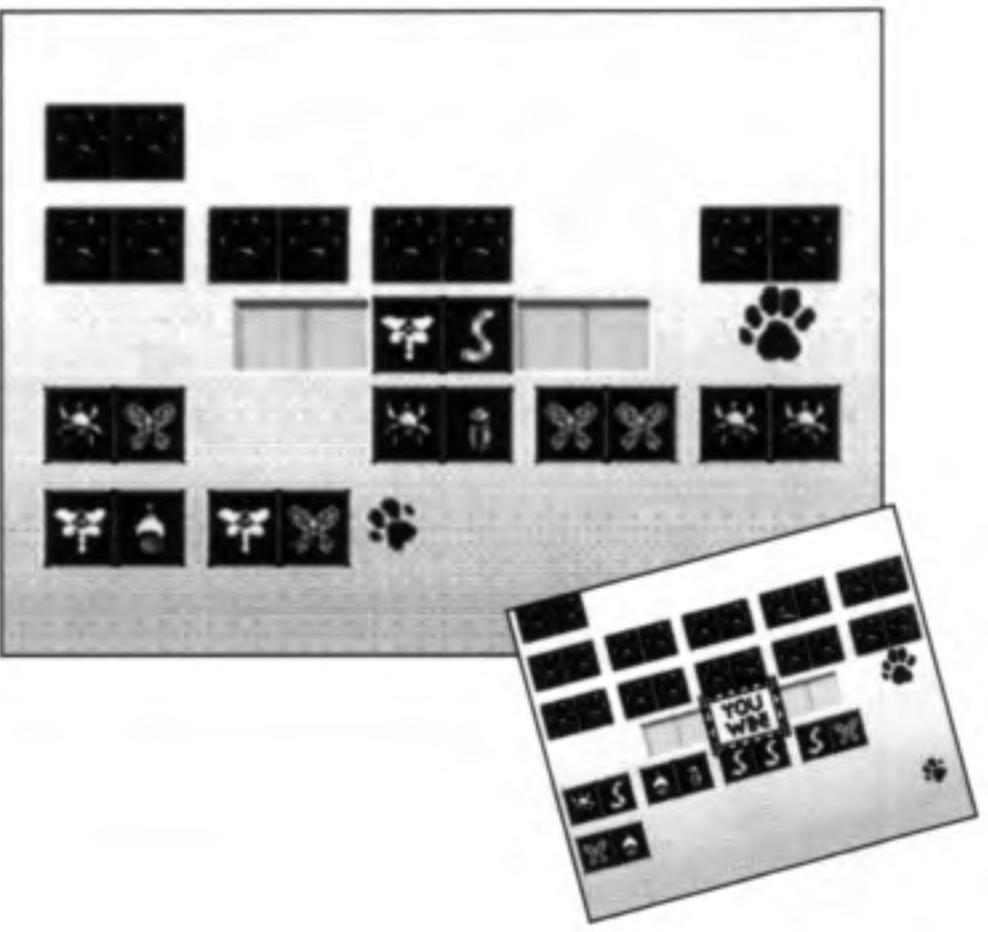
Effleurez le premier soleil avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner. Comptez les étoiles et effleurez le numéro correspondant avec le Crayon Magique sur la Table à dessiner. Si le numéro est correct, il s'affiche dans la case. Pour obtenir de l'aide, appuyez sur la Touche Animation. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir au coeur de la jungle.



Effleurez le soleil central avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner. Utilisez le Crayon Magique pour toucher chaque insecte caché. A chaque fois qu'un insecte s'envole pour se faire dévorer par Pumbaa, le nombre d'insectes change à l'écran. Effleurez le Logistoire avec le Crayon Magique pour revenir au coeur de la jungle.

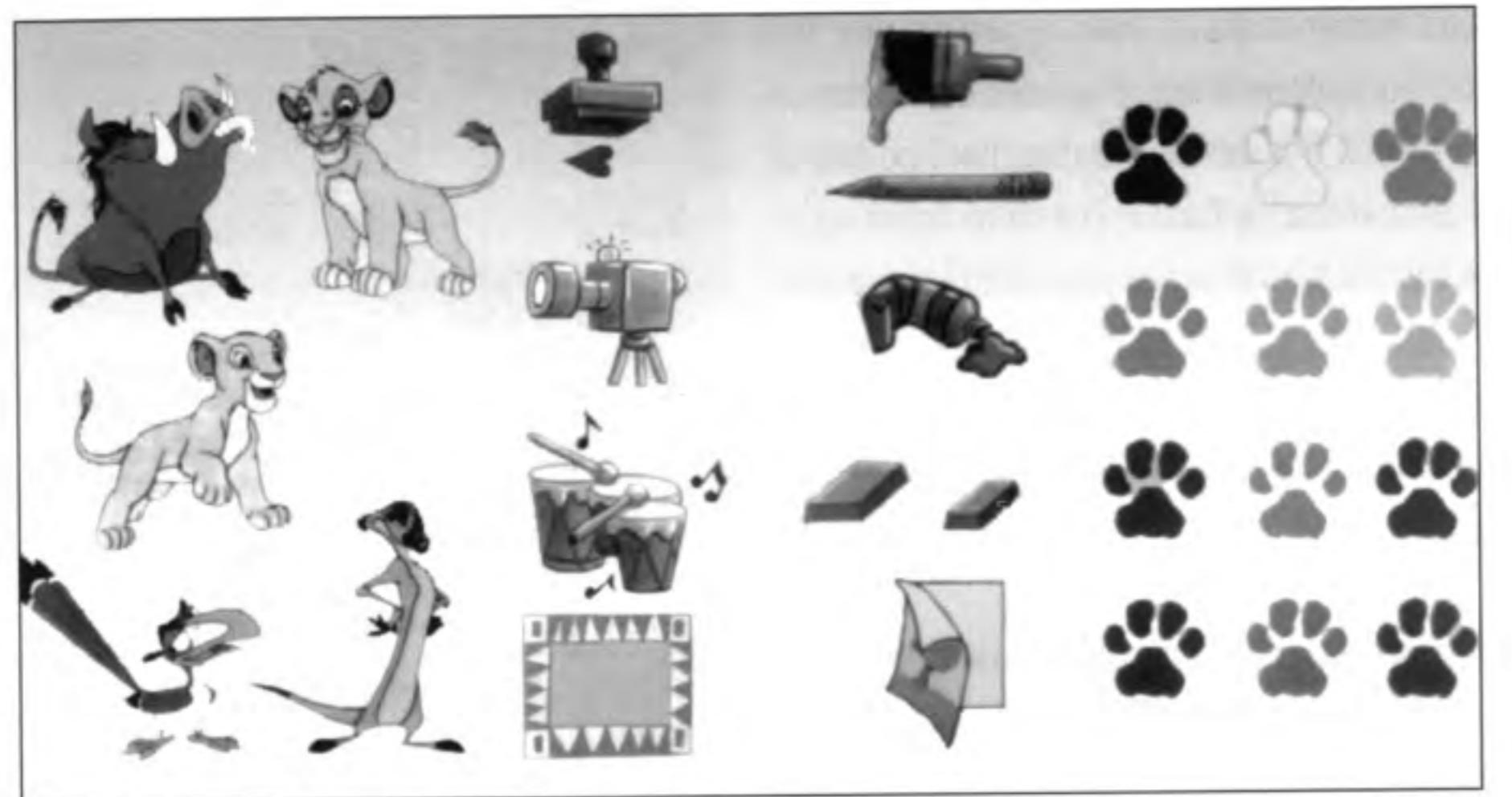
ECRANS D'ACTIVITÉS

Effleurez le dernier soleil avec le Crayon Magique sur le Logistoire ou sur la Table à dessiner. Faites correspondre les dominos à celui du centre. Il y a correspondance lorsqu'une image d'un côté du domino central est la même que l'image de l'autre côté du domino. Une fois que vous avez sélectionné un domino, la Touche Direction droite ou gauche inverse le domino. Utilisez le Crayon Magique sur la Table à dessiner pour placer un domino face au côté correspondant du domino central. Cliquez le Crayon Magique sur la grosse empreinte de patte pour obtenir d'autres dominos. Cliquez le Crayon Magique sur le Logistoire pour revenir au coeur de la jungle.



Tournez la page du Logistoire pour accompagner vos amis dans la jungle en choisissant vous-même vos aventures.

ANIMATION DES AVENTURES DANS LA JUNGLE



Lorsque vous tournez la dernière page du Logistoire, un écran vierge s'affiche. Il vous offre toute une variété de possibilités créatrices. Après avoir cliqué sur le Logistoire pour sélectionner des personnages, des objets, des thèmes musicaux et des animations, votre enfant peut les réorganiser au moyen du Crayon Magique sur la Table à dessiner pour créer ses propres aventures au coeur de la jungle.

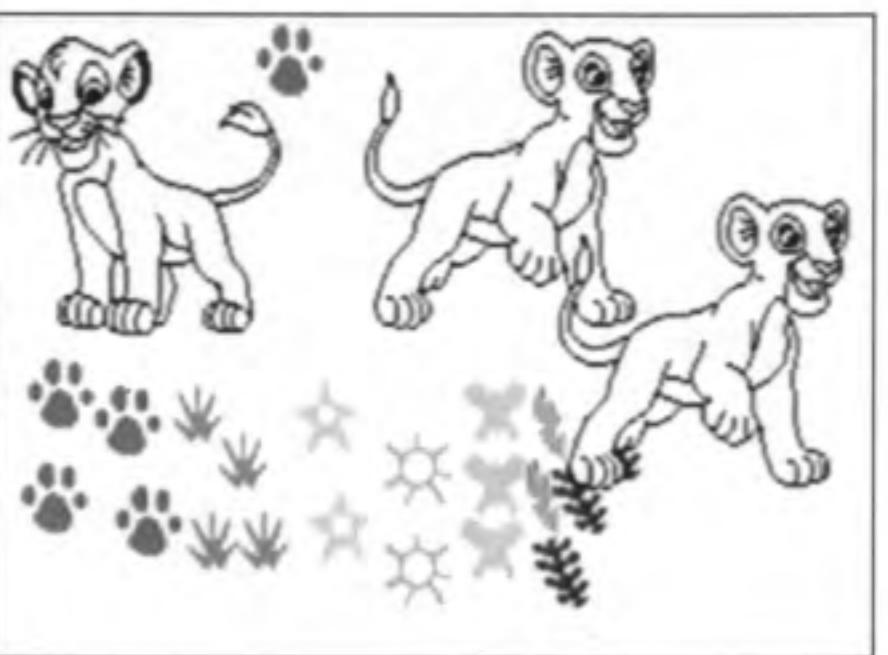
Un simple effleurement du Crayon Magique sur la page droite du Logistoire permet à votre enfant de rappeler constamment des pages vierges pour créer ses propres scènes. Il peut choisir différents outils de dessin, de coloriage et de peinture pour donner libre cours à son talent artistique sur la Table à dessiner.

Votre enfant peut également diriger ses propres aventures animées dans la jungle. En cliquant sur la page gauche du Logistoire, il peut sélectionner les personnages et les objets de ses animations. Les couleurs de fond et la musique se sélectionnent également sur cette page.

Pour effectuer toutes les sélections suivantes, cliquez avec le Crayon Magique sur la page gauche du Logistoire.

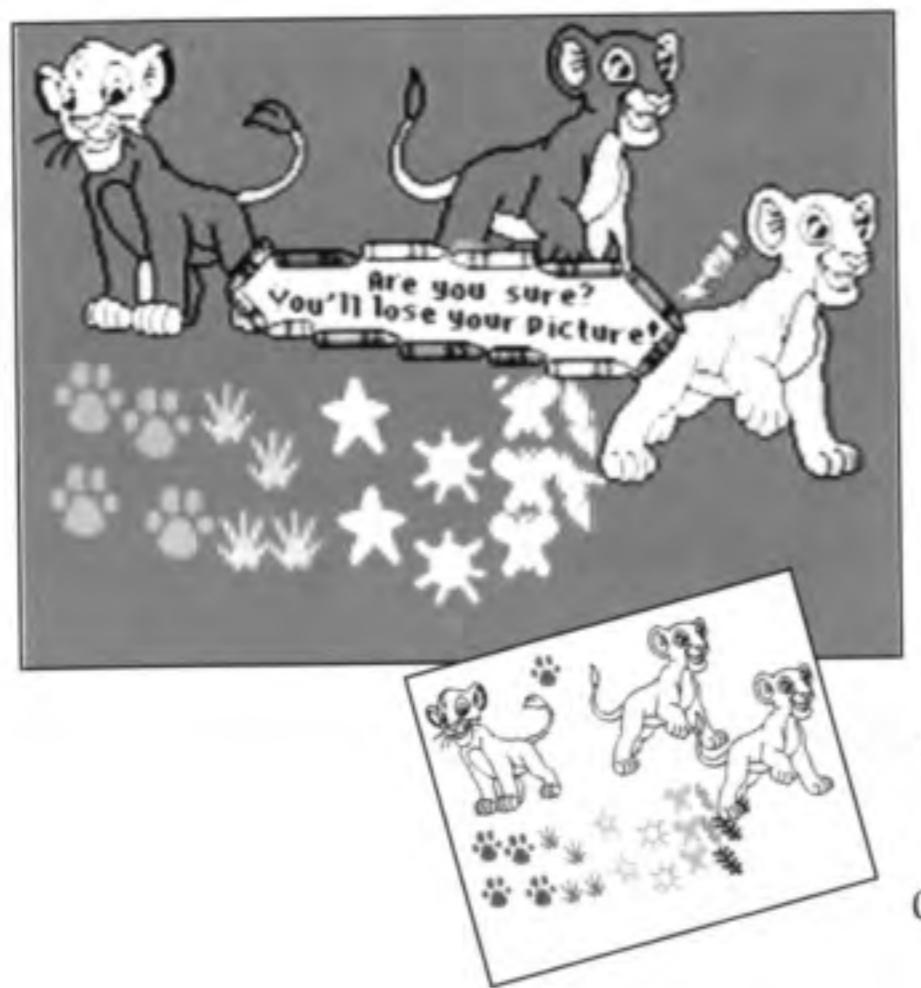


Cliquez avec le Crayon Magique sur Pumbaa, Simba, Nala, Zazu ou Timon pour sélectionner le personnage correspondant en noir et blanc. Positionnez le modèle sur la scène au moyen du tampon. Déplacez le Crayon Magique pour essayer différents emplacements, puis fixez la position du personnage en appuyant. Tout comme avec un tampon, ces personnages peuvent être reproduits autant de fois que nécessaire. Ils peuvent également être coloriés ou peints à l'aide des outils figurant sur la page droite du Logistoire.



Appuyer le Crayon Magique sur le tampon pour sélectionner un des différents modèles possibles. Ces tampons s'affichent en couleur et peuvent être reproduits constamment en appuyant le Crayon Magique sur la Table à dessiner.

Les personnages animés en couleurs se sélectionnent aussi facilement. Il suffit de cliquer sur l'icône "caméra" et d'appuyer ensuite le Crayon Magique sur la Table à dessiner pour positionner Simba, Nala, Zazu ou toute combinaison de ces trois personnages. Chaque scène peut contenir cinq animaux animés au total. Appuyez sur la Touche Animation pour changer l'action des personnages animés.



Cliquez le Crayon Magique sur le cadre de l'image pour changer la couleur de fond. Seuls les personnages couleurs sont visibles sur un fond noir.

Cliquez le Crayon Magique sur les tambours pour changer la musique ou pour l'activer et la désactiver.

En combinant les couleurs, la musique et les scènes animées ou non, votre enfant pourra produire un nombre illimité de scénarios. Entre outre, les outils de la page adjacente lui permettront d'ajouter des touches personnelles à l'animation.



VOS PROPRES AVENTURES SUR PRIDE ROCK !

Au moyen des outils et des couleurs disponibles sur la dernière page du Logistoire, votre enfant peut créer des scènes personnelles et les combiner avec les objets et personnages prédessinés disponibles sur la page gauche du Logistoire.

Choisissez les outils sur la page droite pour ajouter des touches personnelles aux personnages prédessinés ou pour créer des objets et caractères originaux, puis coloriez-les. Il est facile d'effectuer des changements grâce aux gommes, brosses, pinceaux et crayons qui permettent d'annuler n'importe quelle action ou de revenir à l'écran de base. Les outils et couleurs se sélectionnent avec le Crayon Magique sur la page du Logistoire et sont ensuite placés ou appliqués en utilisant le Crayon Magique sur la Table à dessiner.



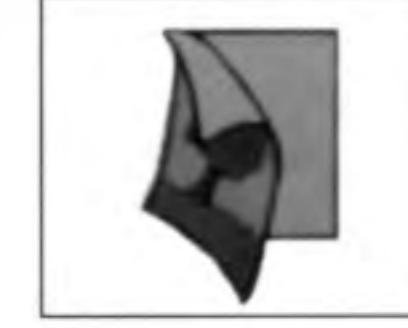
Le pinceau peut être utilisé pour peindre des zones à l'écran.



Le tube de peinture remplit les figures de couleurs.



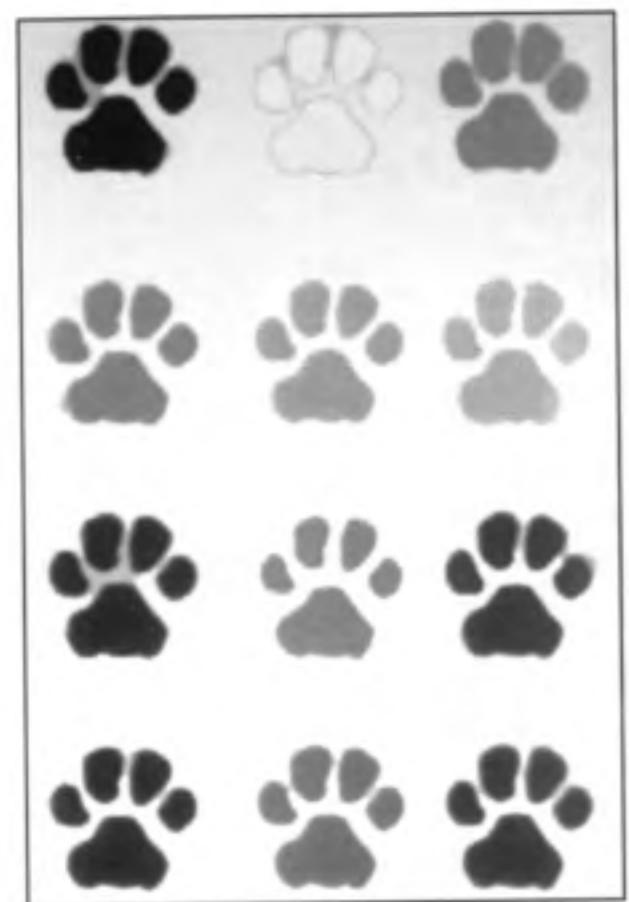
Le crayon trace une ligne.



Les pages à tourner peuvent être sélectionnées pour supprimer tout ce qui est affiché à l'écran et obtenir une "page vide" sur laquelle on peut créer une nouvelle aventure. Si vous effacez une image par accident, sélectionnez à nouveau l'icône des pages à tourner avant toute autre chose pour rétablir l'image effacée à l'écran.

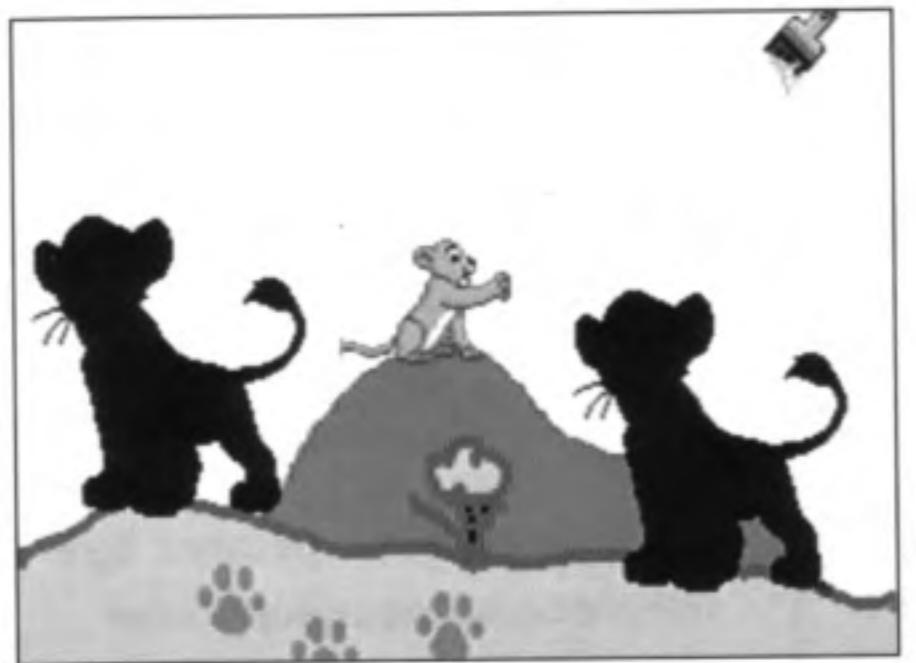


La grande et la petite gommes effacent tous les objets couleurs, à l'exception des personnages animés.



Les empreintes offrent toute une variété de couleurs à sélectionner. Lorsque vous choisissez un outil, il utilise la couleur sélectionnée, à l'exception des gommes qui sont toujours blanches.

N'oubliez pas que pour compléter une scène, vous pouvez ajouter de la musique ou des personnages animés à tout moment à l'aide des icônes figurant sur la page opposée du Logistoire.



ENREGISTREMENT VIDEO

Si votre système SEGA PICO est connecté à un moniteur vidéo, vous pouvez enregistrer les animations créées par votre enfant sur magnétoscope. (Pour savoir comment connecter le système à un téléviseur et un magnétoscope, reportez-vous au Manuel de l'utilisateur SEGA PICO.) Vous pourrez ainsi conserver une copie des travaux créateurs de votre enfant en grandissant. Vous prendrez plaisir à les revoir plus tard, tout comme votre enfant !

LOCALISATEUR D'ÉCRAN



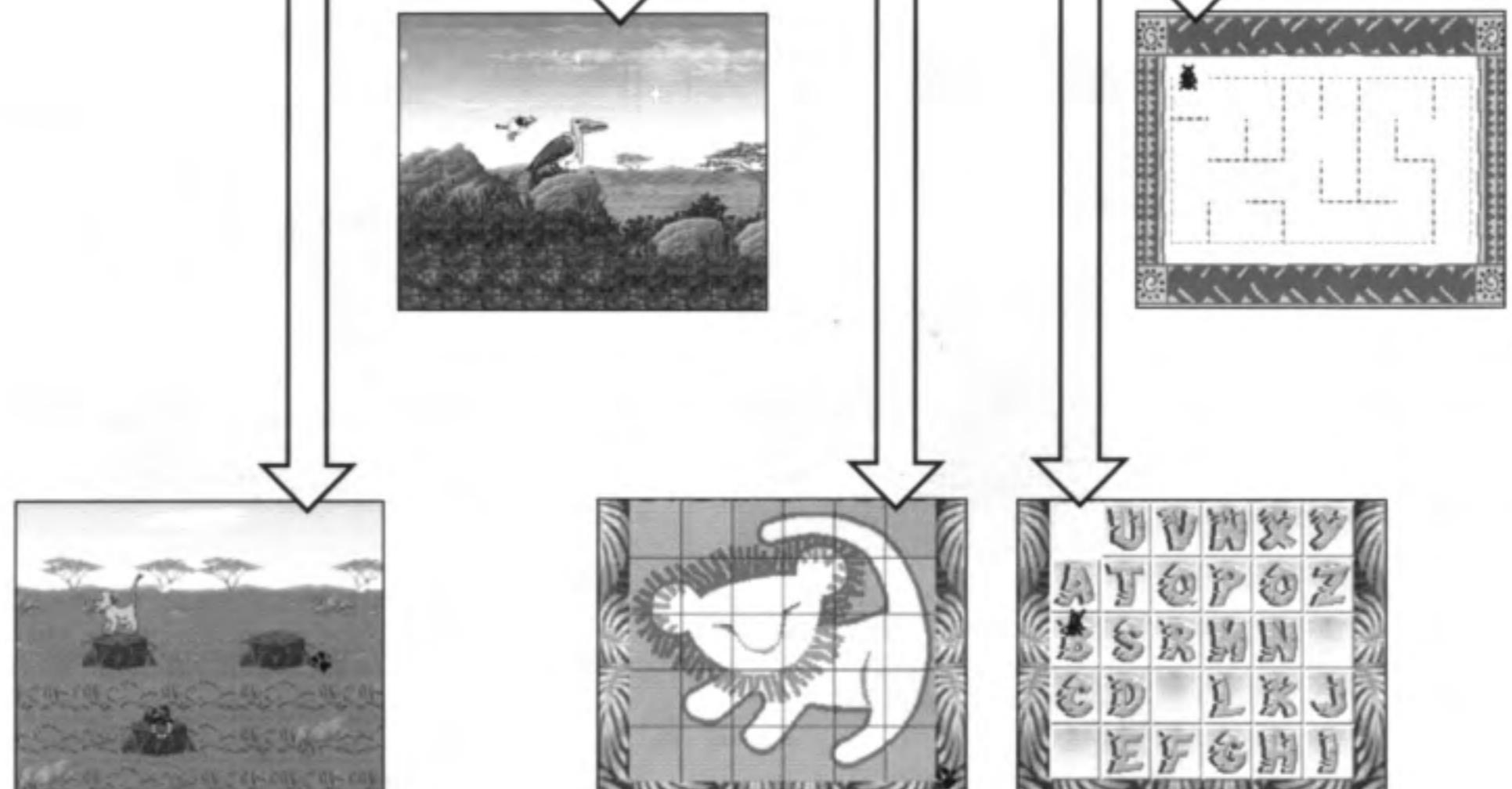
ÉCRAN TITRE



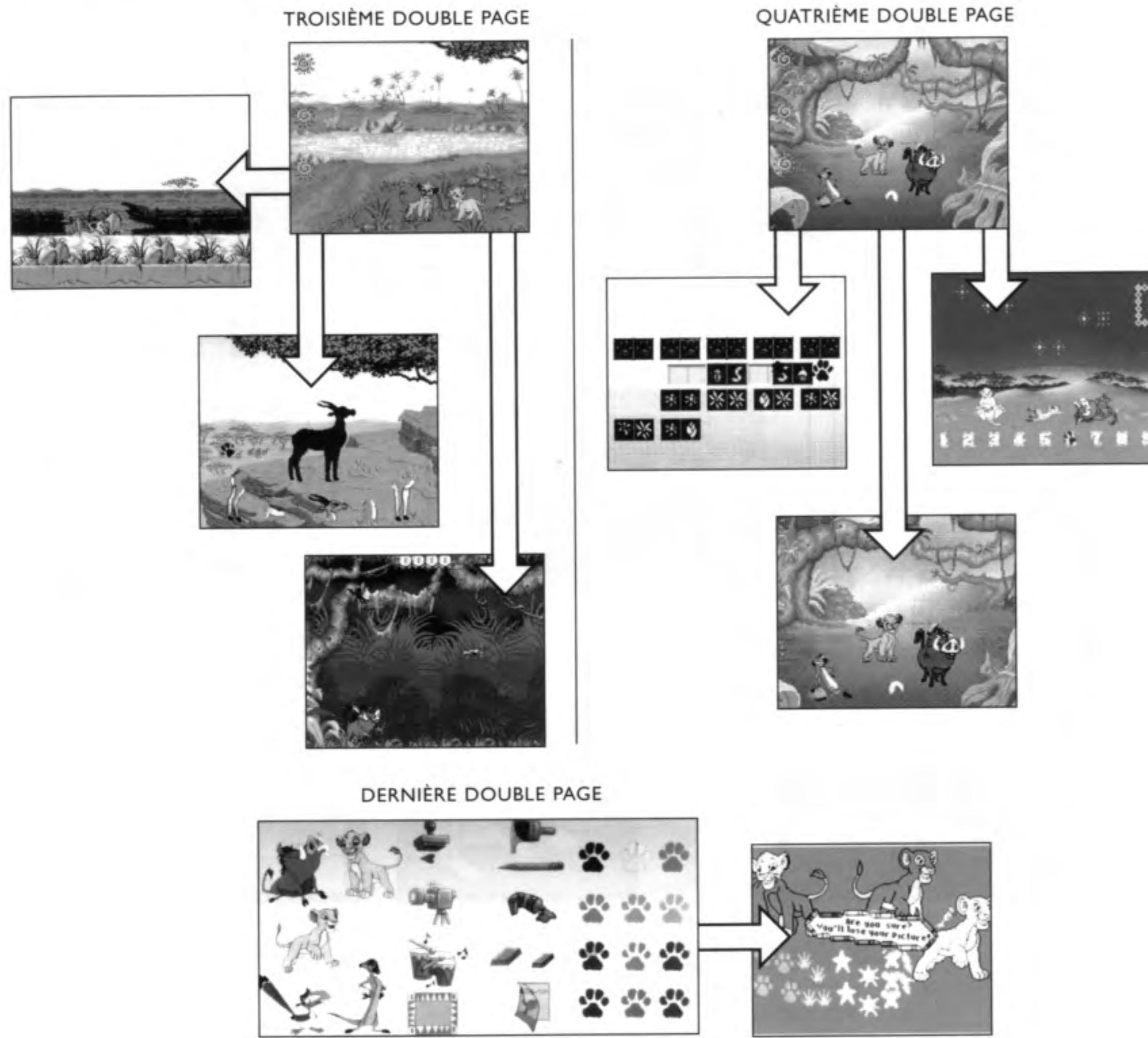
PREMIÈRE DOUBLE PAGE



DEUXIÈME DOUBLE PAGE



LOCALISATEUR D'ÉCRAN



POUR PROFITER AU MAXIMUM DE VOTRE LOGISTOIRE

- Mettez bien l'interrupteur sur OFF (arrêt) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Logistoire.
- Pour jouer avec *Les Aventures du Roi Lion* installez-vous dans une pièce bien éclairée. Asseyez-vous aussi loin que possible du moniteur et faites une pause de 10 ou 20 mn par heure.
- Ne touchez pas les points de contact à la base de la cartouche. Si vous les déplacez ou les mouillez, vous risquez d'endommager votre Logistoire.
- Manipulez votre Logistoire avec précaution. Ne pliez pas les pages, ne griffonnez pas dessus et ne les mouillez pas.
- Ne tentez en aucun cas de décoller la dernière page de votre Logistoire du panneau arrière de la cartouche.
- Conservez votre Logistoire dans un endroit sûr, à l'abri de la poussière. Evitez de le laisser au soleil, à la chaleur, au froid, ou à l'humidité.
- Nettoyez de temps en temps votre Logistoire avec un chiffon doux légèrement humecté, en prenant soin d'éviter les contacts à la base de la cartouche. N'utilisez pas de produits chimiques forts, tels que diluants ou détergents.